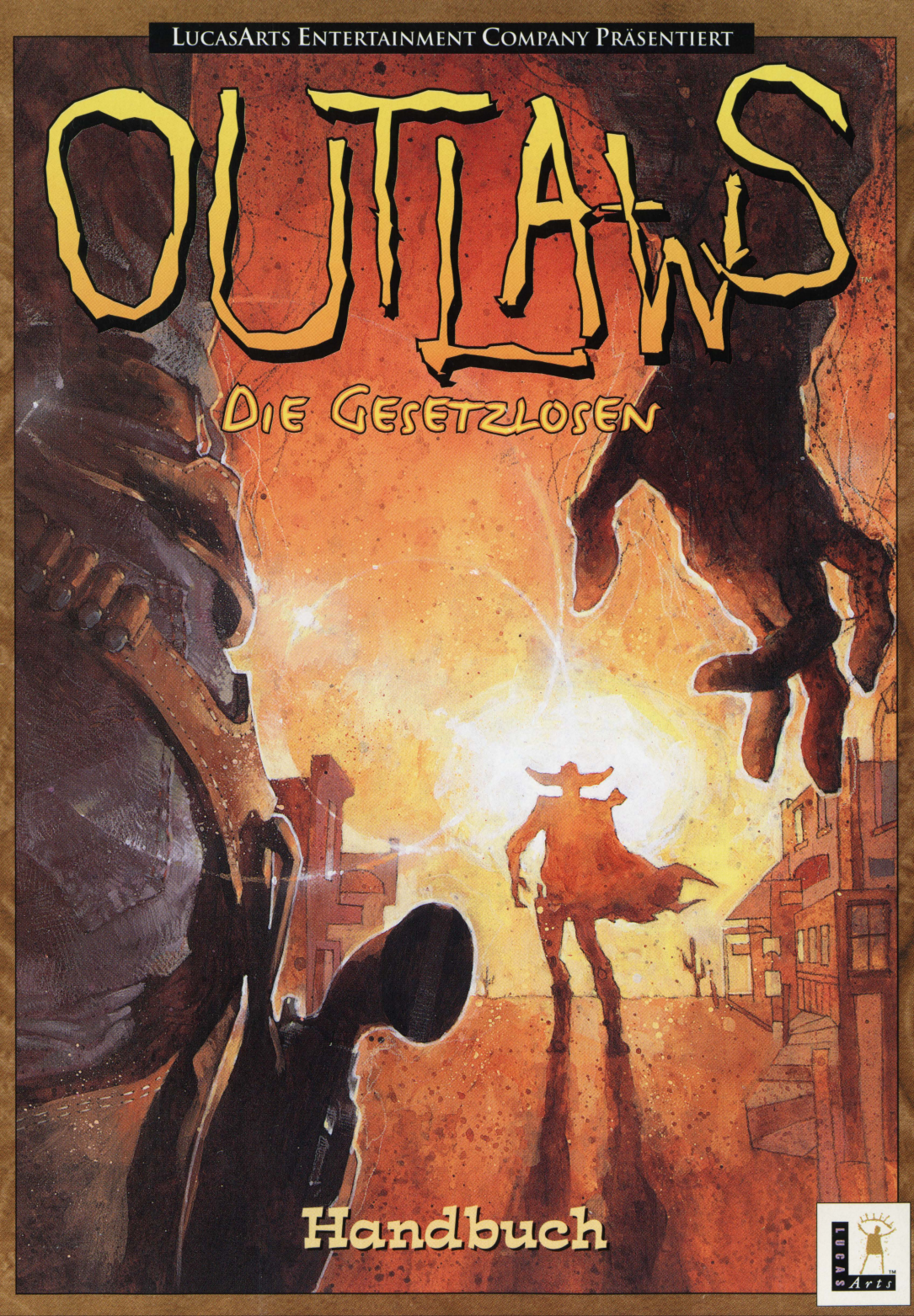
LucasArts Entertainment Company Präsentiert

OUTLAWS™

Die Gesetzlosen



Handbuch

LUCAS Arts™

INHALTSVERZEICHNIS

INSTALLATIONSANWEISUNGEN 5
STARTEN DES SPIELS 7
HAUPTMENÜ 7
TASTATURBELEGUNG 9
HISTORISCHE MISSIONEN 10
- BÜRO DES SHERIFFS 10
- EBENEN 10
- PUNKTE 10

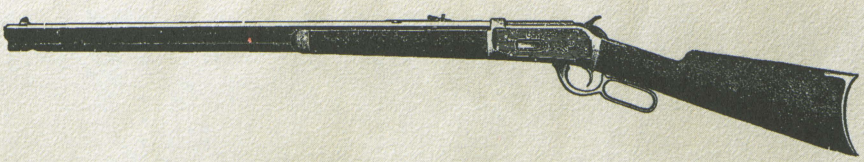
AUSWAHL DES GRAFIKMODUS 14
KONFIGURATION 15
- SPIELOPTIONEN 15
- JOYSTICK-KONFIGURATION 15
- MAUS-KONFIGURATION 17

TASTATUR-KONFIGURATION 18
- LAUTSTÄRKE 18
- WEITERE OPTIONEN 18

DAS SPIELMENÜ 19
- SPEICHERN/LADEN 19

AUTOMAP 20
CAPTN. TRIPPS´ WAFFENLADEN 21
STRATEGIE 23
STECKBRIEFE 24
MEHRSPIELER-MODUS 30
- SPIEL LEITEN 30
- MEHRSPIELER-OPTIONEN 32
- AM SPIEL TEILNEHMEN 33
- SPIELERLISTE 34
- SPIELER-LOBBY 34

CREDITS 37



MARSHAL ANDERSON TRITT NACH ANKLAGE ZURÜCK

Andersons Entscheidung zurückzutreten bedeutet das abrupte Ende einer eindrucksvollen Karriere im Kampf gegen das Verbrechen.

Anderson erbte das Interesse an der Gerechtigkeit von seinem Vater, einem Sheriff in Tombstone, Arizona. Seine Mutter kümmerte sich um den Familiensitz und leitete nach dem Tod ihres Mannes Sorensen´s Gemischtwarenladen. Andersons Vater war ein strenger Mann, der äußerste Disziplin von James und seiner Schwester Sarah, die nun in Denver, Colorado, lebt, verlangte und ihn bereits im Alter von 8 Jahren mit dem Gebrauch von Schußwaffen vertraut machte.

Als Marshal Anderson 11 Jahre alt war, wurde sein Vater bei einem Jagdausflug von einem unbekannten Gesetzlosen getötet, vermutlich aus Rache. Der kleine Junge, der wie durch ein Wunder von dem rücksichtslosen Killer verschont wurde, schlug sich durch die Wildnis allein zur Stadt zurück, um seiner Mutter die traurige Nachricht zu überbringen. Er vertraute seinen Freunden an, daß dieser Vorfall zusammen mit der anhaltend erfolglosen Jagd nach dem Killer seines Vaters der Antrieb für seine kommende Karriere gewesen sei.

James übernahm von Sheriff Dauterman den Job des Stadtsheriffs und wurde zum US-Marshal ernannt, um mitzuhelfen, die berüchtigte Schafer-Bande zu

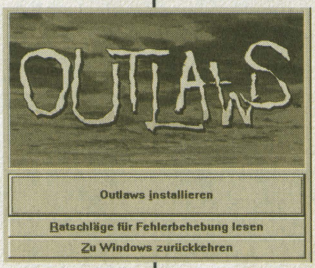
Marshal James Anderson

fassen, die eine Serie von Banküberfällen in der Gegend durchführte. Trotz der neuesten Unstimmigkeit wegen der Erschießung von "Shifty" Stemmle und Justin "Cracker" Graham ist Marshal Anderson für viele Bürger in unserer Stadt nach wie vor ein Held.

Marshal Anderson teilte unserer Zeitung mit, daß er nach seinem Rücktritt mehr Zeit mit seiner Frau Anna und seiner Tochter Sara verbringen wird, die beide zu den beliebtesten Bürgern unserer Stadt gehören. Wir wünschen dem Marshal alles Gute und viel Erfolg für seine Karriere als friedlicher Farmer.

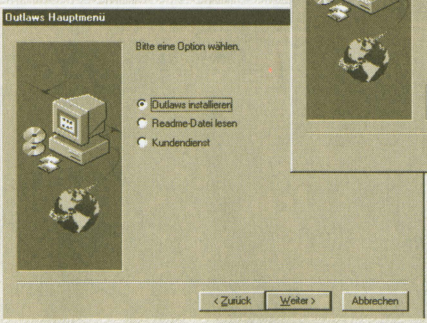
Installationsanweisungen

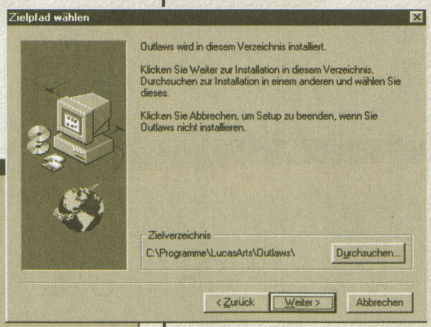
1 Lege die Outlaws Disc 1 in Dein CD-ROM-Laufwerk ein. Du solltest jetzt ein Fenster sehen können, das folgendermaßen aussieht:



Wenn dieses Fenster nicht auf Deinem Desktop erscheint, lege die CD-ROM noch einmal in Dein CD-ROM-Laufwerk ein und achte darauf auf, daß Du solange wartest, bis das CD-ROM-Kontrollämpchen erlischt. Klicke jetzt auf die Schaltfläche "Outlaws installieren" Solltest Du immer noch nicht diesen Bildschirm sehen, dann lies Dir bitte für weitere Informationen den Abschnitt über die Outlaws-Installation auf der Verpackung oder der beiliegenden Referenzkarte durch.

2 Du wirst nun gebeten, alle laufenden Windows-Programme zu schließen. Wenn Du Dir sicher bist, alle Programme geschlossen zu haben, klicke auf "Weiter". Als nächstes wirst Du gefragt, ob Du Outlaws installieren, die Readme-Datei lesen oder Informationen über den Kundendienst erhalten möchtest. Es wäre sicherlich kein Fehler, die Readme-Datei durchzulesen, da dort unter Umständen Deinen Computer betreffende Änderungen beschrieben sind, die in letzter Minute gemacht wurden. Durch die Auswahl der Option "Kundendienst" wird eine Textdatei angezeigt, die erklärt, wie man mit dem technischen Kundendienst in Kontakt treten kann. Wenn Du mit der Installation des Spiels weitermachen möchtest, paß' auf, daß die Option "Outlaws installieren" markiert ist und klicke auf die Schaltfläche "Weiter".





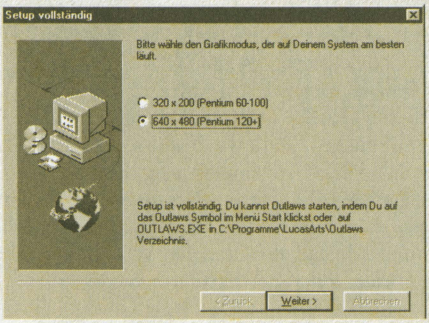
3 Bei der Frage nach dem Umfang der Installation werden die meisten die Standardinstallation wählen wollen. Du solltest Dir aber vielleicht einmal die benutzerdefinierte Installation genauer anschauen. Diese Möglichkeit erlaubt Dir, weniger Dateien auf die Festplatte zu installieren (das hat aber den Effekt, daß das Spiel langsamer läuft) oder auch mehr Dateien auf die Festplatte zu installieren, so daß das Spiel schneller läuft. Bei jeder Installationsart werden zusätzliche 20 MB freier Festplattenspeicher für Auslagerungsdateien benötigt.

4 Danach wirst Du gefragt, in welches Verzeichnis Du das Spiel installieren möchtest. Vorgegeben ist ein Outlaws-Verzeichnis im Ordner "Programme\LucasArts" auf Deinem Laufwerk C:. Möchtest Du dies nicht übernehmen, kannst Du ein anderes Laufwerk oder Verzeichnis bestimmen. Wenn Du dafür aber keinen besonderen Grund hast, raten wir, die Schaltfläche "Weiter" anzuklicken. Dadurch wird das Spiel installiert. Möchtest Du aus irgendeinem Grund zu diesem Zeitpunkt das Spiel nicht installieren, ist dies die letzte Chance die Installation abzubrechen.

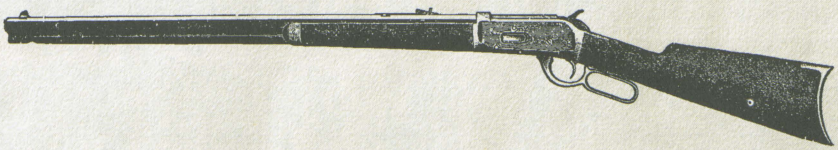
5 Während der Installation von Outlaws wirst Du angewiesen, DirectX, Microsoft's System zur Optimierung der Spiel-Performance, zu installieren. Solltest Du nach der Installation von DirectX Probleme mit Deinem System haben, wende Dich bitte an den technischen Kundendienst von Microsoft.

6 Nach dem Ende der Installation wirst Du gefragt, ob Du Outlaws zum Ordner "Programme" in Deinem Start-Menü hinzufügen und ein Verknüpfungs-Symbol auf Deiner Windows-Oberfläche angelegt haben möchtest. Diese Optionen erleichtern das Auffinden und Starten des Spiels. Sonst mußt Du immer, wenn Du Outlaws spielen willst, in das Outlaws-Verzeichnis auf Deiner Festplatte C: wechseln und das Symbol "Outlaws" mit einem Doppelklick anklicken. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, den Arbeitsplatz aufzurufen und das CD-ROM-Laufwerk-Symbol mit einem Doppelklick anzuklicken oder selber eine Verknüpfung auf der Windows-Oberfläche zu erstellen. Du erhältst jetzt noch einmal die Möglichkeit, die Read Me Datei zu lesen... eine gute Idee, da sie noch letzte Informationen enthält, die in das Handbuch nicht mehr aufgenommen werden konnten.

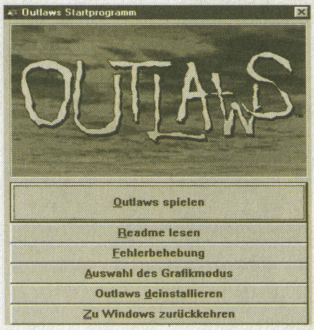
7 Zum Schluß wird ein Bildschirm angezeigt, in dem Du den Grafikmodus einstellen kannst. Hier kannst Du, wenn Du möchtest, Änderungen an der Auflösung vornehmen und dann auf die Schaltfläche "Weiter" klicken.
Du kannst auch innerhalb des Spiels die Grafikauflösung ändern. (Lies dazu weiter unten den Abschnitt "Auswahl des Grafikmodus" durch.)



Nun bist Du bereit, Outlaws zu spielen!



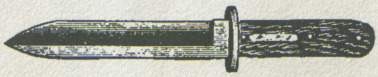
Starten des Spiels



Wenn Du jetzt sofort loslegen willst, wird der Startbildschirm auch schon angezeigt, und Du brauchst nur "Outlaws spielen" anzuklicken. Wenn Du den Startbildschirm zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal angezeigt bekommen möchtest, kannst Du mit einem Doppelklick auf das LucasArts-Symbol im "Arbeitsplatz"-Fenster, auf Deine Verknüpfung im Start-Menü oder auf der Windows-Oberfläche, falls Du eine erstellt hast, klicken. (Für weitere Informationen zum Thema "Auswahl des Grafikmodus" lies bitte das entsprechende Kapitel in diesem Handbuch durch.)

Hauptmenü

Wenn Du das Spiel Outlaws beginnst, siehst Du nach der einleitenden Videosequenz mit der Lokomotive als erstes das Hauptmenü. An jeder Stelle des Spiels kannst Du zu diesem Menü zurückkehren, indem Du die [ESC]-Taste drückst und "Spiel beenden" wählst.



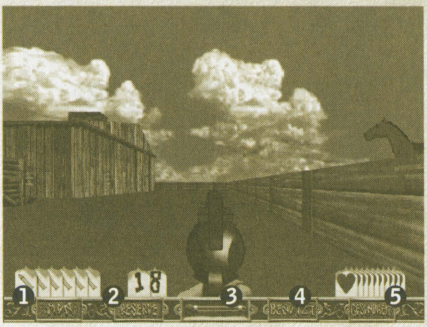
KEHRE NUN MIT UNS ZURÜCK IN DIE AUFREGENDE VERGANGENHEIT...

Der Wilde Westen war ein gefährlicher Ort, konnte aber noch viel gefährlicher werden, wenn Du mit Gesetzlosen zu tun hattest. Unser Held, Marshall James Anderson, hat keine andere Wahl...sie haben sein Haus niedergebrannt und seine Familie angegriffen. Wenn er seine Tochter zurückhaben will, muß er sie suchen und es gibt eine ganze Reihe von Desperados, die im Weg stehen. Er braucht Mut, einen gesunden Selbsterhaltungstrieb, einen schnellen Verstand und viel Munition. Besitzt Du den Mumm, den Du brauchst, um ihn auf seinem Rachezug zu begleiten?

Normales Spiel

Dies ist die "Story" von Outlaws und die standardmäßige Einzelspieleroption. Es ist vermutlich am besten, mit dem normalen Spiel zu beginnen, um sich mit der Funktionsweise vertraut zu machen. Nachdem Du das normale Spiel gewählt hast, wirst Du aufgefordert, einen Schwierigkeitsgrad zu wählen.
Wie Du wahrscheinlich schon vermutest, wird Anfängern empfohlen, "Gut" zu wählen. Hast Du schon Erfahrung mit 3D-Ballerspielen aus der Ich-Perspektive gesammelt, kannst Du es auch mit der Option "Böse" versuchen. Aber für die wahre Outlaws Erfahrung, mußt Du unbedingt die Option "Gemein" wählen.

Du wirst dann eine Zwischensequenz sehen, die das nächste Kapitel in Marshal Anderson's Geschichte erzählt...nach der Du (Marshal Anderson) Dich in Slim's Hideout wiederfindest, bereit,...es mit den üblen Burschen aufzunehmen.Was die Gegenstände auf der Leiste am unteren Bildschirmrand darstellen, ist ziemlich schnell erklärt:



1.MUNITION stellt dar, wieviel Munition sich in Deiner Waffe befindet.

2. RESERVE stellt dar, wieviel Munition Du noch für die bestimmte Waffe besitzt. (Du mußt nachladen, um sie in Deine Waffe zu bekommen.)

3. DAS THERMOMETER zeigt an, wieviel Energie Du noch besitzt...wenn die Anzeige sich dem Boden nähert, bist Du ziemlich fertig und kannst nicht mehr so hoch springen. Dazu ist der Tastaturbefehl zum Laufen nicht mehr verfügbar. Unter Wasser färbt sich die Energieanzeige blau, um zu zeigen, wieviel Luft Du noch zur Verfügung hast...wenn die Anzeige sich dem Boden nähert, wirst Du einiges an Gesundheit einbüßen.

4. BENUTZT zeigt den momentan aktiven Gepäckgegenstand an (falls Du überhaupt einen besitzt).

5. GESUNDHEIT zeigt an, wie stark Du bist...wenn Du alle Gesundheitsherzen verlierst, stirbt Deine Spielperson und ein Totenkopf mit gekreuzten Knochen erscheint auf dem Bildschirm.

Du startest mit einer Pistole in der Hand, kannst aber auch Deine Fäuste oder Dein Gewehr benutzen (siehe Tastaturbefehle). Andere Waffen stehen während des Spiels nach und nach zur Verfügung. Gute Reise, Cowboy!

TASTATURBELEGUNG

Nachfolgend findest Du die vorgegebenen Tastaturbefehle.
Du kannst auch vom Hauptmenü aus Deine Tastaturbelegung verändern, indem Du erst Konfiguration und dann die Tastatur-Schaltfläche wählst.
Im Tastaturbelegungsbildschirm sind für manche Funktionen zwei Tastaturbelegungen für die gleiche Aktion vorgesehen. Die zweiten Tasten werden für ein alternatives Setup benötigt, in dem Maus und Tastatur zusammen benutzt werden. Für weitere Informationen zur Konfiguration Deiner Tastatur lies bitte im Kapitel "Konfiguration" in diesem Handbuch nach.

Bewegung

↑ = Vorwärts bewegen
← = Nach links bewegen
→ = Nach rechts bewegen
↓ = Rückwärts bewegen

Shift = Schnell bewegen (gedrückt halten, wenn eine der Pfeiltasten betätigt wird)
Leertaste = Anstoßen
(wird für das Öffnen von Türen usw. benötigt)
X = Springen/nach oben schwimmen
C = Kriechen/nach unten schwimmen
CpsLck = Langsamer Modus

. oder Alt+→
=Nach rechts ausweichen
, oder Alt+←
= Nach links ausweichen

Waffen

Während des Spielverlaufs triffst Du auf eine Reihe verschiedener Waffen. Um eine Waffe auszuwählen, drückst Du eine der Zifferntasten auf Deiner Tastatur. Nachfolgend findest Du eine Liste der Waffen, die Dir im Spielverlauf begegnen sowie der dazugehörigen Zifferntaste.
1 = Fäuste
2 = Revolver
3 = Gewehr sowie Zielfernrohr an/aus
4 = Schrotflinte
5 = Doppelläufige Schrotflinte
6 = Abgesägte Schrotflinte
7 = Dynamit (Mit Y zündest Du es an, mit Strg wirfst Du es)
8 = Bowie-Messer (Mit Y benutzt Du es als Stichwaffe, mit Strg wirfst Du es).
9 = Revolverkanone
0 = Entwaffnen

Einsatz der Waffen

Strg = Primärfeuer
Q oder Y = Sekundäre Aktionstaste
R = Nachladen

Andere Funktionstasten

Esc = Spielmenü aufrufen
B und N = Inventar durchsuchen
Enter = Gegenstand auswählen/benutzen
Tab = Karte einblenden
Shift + Tab = Einschalten der Kartengesamtsicht
U = Kartenebene nach oben
A = Kartenebene nach unten
L = Laterne an/aus
T = Ergebnistabelle an/aus (Liste der Spieler im momentanen Spiel inklusive deren Daten). Nur im Mehrspieler-Modus verfügbar.
+ oder - = Bildschirmgröße verändern oder im Karten-Modus: Vergrößern/Verkleinern der Karte.
G = Gegenstand fallenlassen
F = Freie Blickrichtung
F + → = Nach rechts sehen
F + ← = Nach links sehen
F + ↑ = Nach vorne sehen
Ende oder F + ↓ = Nach hinten sehen
PgUp = Nach oben sehen
PgDn = Nach unten sehen
5 = Sicht zentrieren (Zahlenblock)
Alt + Y = Nachricht tippen
F1 bis F10 = Vordefinierte "Verhöhnung" senden
Shift F1 bis F10 = "Verhöhnungen" editieren
Leertaste = Neustart der Ebene, wenn gestorben
Alt + T = Untertitel in Filme einblenden
Alt + M = Musik an/aus
Alt + P = Pause

Historische Missionen

In den Jahren, bevor er ein richtiger Marshal wurde, arbeitete James Anderson für ein kleines Büro im El Chelo County, Arizona, von wo aus er für die Einhaltung des Gesetzes und für die Aufrechterhaltung der Gerechtigkeit verantwortlich war. Zu dieser Zeit hatten mehrere gefährliche Gesetzlose die Oberhand und bedrohten die benachbarten Städte und Farmen. Da der nächste Stützpunkt der Gesetzeshüter fünfzig Meilen weit entfernt war, erkannte James, daß er allein die Verantwortung hatte, diese Abtrünnigen vor Gericht zu bringen. Also schnallte er sich den Pistolengurt seines Vaters um, lud seine 45er und machte sich an die Arbeit...

Büro des Sheriffs

Wenn Du im Hauptemü die Historischen Missionen auswählst, siehst Du einen kurzen Einführungstext und befindest Dich im Büro des Sheriffs.

Sobald Du das Büro des Sheriffs betrittst, sieh Dich nach den Gefängniszellen um. Obwohl sie eng sind, sind sie für die Subjekte, die Du mitbringst, groß genug. Der Gesetzlose, den Du gefangengenommen hast, erscheint nach Deiner Rückkehr im Innern der Zelle.

Achte immer auf die Schußreichweite, wenn Du auf Deinem Weg auf neue Waffen triffst. Es gibt reichlich Fenster und alte Flaschen, mit denen Du das Zielen üben kannst. Das ist Wildwest-Recycling!

Du startest Deine Gesetzeshüterkarriere als Hilfssheriff-Assistent und machst Deinen Weg durch die Ränge: Hilfssheriff, Sheriff und letztendlich Marshal, je nachdem wie viele Punkte Du erreicht hast. Mit jedem höheren Rang erhältst Du Zutritt zu einem Haus mit Deinem neuen Titel, der an der Außenseite sichtbar ist.

Ebenen

Betrachte die Steckbriefe, um Dich für einen Kriminellen zu entscheiden, den Du verfolgen willst. Wenn Du Dich entschieden hast, stoß' den Steckbrief an oder schieße auf ihn, um in die Ebene zu gelangen. Dein Ziel ist es, böse Kerle abzuknallen, Beute zurückzubringen, Geheimnisse zu lüften und den gesuchten Gesetzlosen gefangenzunehmen. Gesetzlose können gefangengenommen werden, indem man sie erschießt, mit einem Schlag, Messerhieb oder Messerwurf außer Gefecht setzt. Du kannst jederzeit in das Büro des Sheriffs zurückkehren, indem Du Dein Pferd anstößt, das am Beginn der Mission abgestellt ist. Du mußt das Pferd anstoßen, um die Mission zu beenden, nachdem Du den Gesetzlosen gefangengenommen oder getötet hast.

Punkte

Punkte werden nach den folgenden Faktoren vergeben:

- Abgegebene Schüsse
- Kills
- Eingesammeltes Gold
- Verwundungen
- Gefangennehmen oder Töten des Gesetzlosen

Wenn es Dir gelungen ist, den gesuchten Gesetzlosen gefangenzunehmen oder zu töten, erscheint nach dem Verlassen der Mission sein Steckbrief in voller Bildschirmgröße mit einem Stempel "GEFANGEN" oder "ERWISCHT" darüber.

Oberhalb des Steckbriefes erscheint das Ergebnis mit den einzelnen Punktzahlen sowie der Gesamtpunktzahl des Spielers. Es gibt mehr Punkte für einen lebendig gefangengenommenen Gesetzlose als für einen Getöteten. Gesetzlose werden lebendig gefangengenommen, wenn sie mit Hilfe eines Schlages oder Messers außer Gefecht gesetzt werden.

Mit wachsender Punktzahl steigst Du in den Rängen der Gesetzeshüter auf - was Dir Zugang zu den entsprechenden Häusern verschafft.
Hier ist eine Liste der Gegenstände und deren Punktwerte:

Goldbarren	+100
Goldtasche	+500
Kill	+25
Verwundung	-5
Lebendig gefangener Gesetzloser	+1000
Tot gefangengenommener Gesetzloser	+500

Im Durchschnitt ist die maximal erreichbare Punktzahl 3.200 je Mission (bei 20 Gegnern). Bei 5 Ebenen ist so die Gesamtpunktzahl 16.000. Nachfolgend die Punkte, die zum Erreichen der jeweiligen Ränge der Gesetzeshüter erforderlich sind:

Hilfssheriff	9.300
Sheriff	12.400
Marshal	15.500

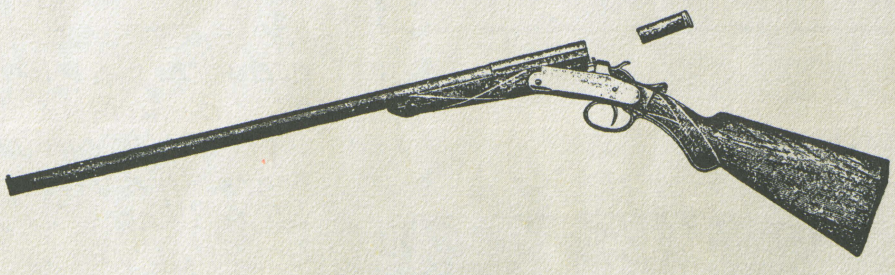
Wenn der Gesamtpunktestand die Grenze überschreitet, bei der eine Beförderung ansteht, erscheint ein Bildschirm, in dem Dir Dein neues Abzeichen verliehen wird.

BUCKSHOT BILL

NOTIERT VON JAMES ANDERSON:

Bill Morgan, auch bekannt als "Buckshot Bill", wird gesucht im Zusammenhang mit vier Mordfällen, einem Fall von Brandstiftung und soll außerdem zum Mord an William Jefferson Flood, dem früheren Besitzer der Flood-Plantage in der Nähe von Atlanta, Georgia, aussagen. Man hält Buckshot Bill für den Sohn entlaufener Sklaven, der aus Rache zur Flood-Plantage zurückkehrte. Das ist mir eigentlich egal, aber Gerüchten zufolge hält er sich momentan in Russell Simms´ Versteck bei den Salzseen auf. Wie Buckshot und Simms zusammengekommen sind, weiß ich nicht, aber ich will diese Partnerschaft ein für alle mal beenden.

Bill schießt am liebsten aus kurzer Distanz mit zwei abgesägten Schrotflinten. Mehrere Sheriffs meinten, daß er nicht gut sehen kann und er deshalb die breite Streuung seiner Flinten braucht, um sein Ziel zu erwischen. Wie dem auch sei, er ist ein verurteilter Mörder und ein gefährlicher Mann. Am besten bin ich vorsichtig...



BLOODY MARY

BELOHNUNG

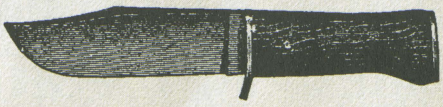
$10,000

in Gold werden von der U.S.-Regierung gezahlt für die Festnahme von:

„BLOODY MARY NASH“

Gesetzeshüter:Achten Sie auf Mary Nash, alias "Bloody Mary", die sich in Ihrer Gegend befindet. Miss Nash wurde bei einem Raubüberfall des Boorman Federal Gold-Depots am 12. März dieses Jahres eindeutig von Zeugen identifiziert. Beteiligt war auch Matthew Jackson, alias "Doctor Death", über dessen Verbleib nichts bekannt ist.
Miss Nash wird beschrieben als groß, mit dunklem Haar und einer Vorliebe für das Rauchen von Männer-Zigarren. Seien Sie vorsichtig, sie schießt immer scharf und soll sehr gefährlich sein. Matthew Jackson wird als Besitzer eines örtlichen Kornspeichers geführt und es ist möglich, daß das geraubte Gold von dort aus nach Mexiko geschmuggelt werden soll. "Bloody Mary" wird außerdem gesucht im Zusammenhang mit Nötigung, Betrug, illegalem Transport gestohlener Güter (Vieh) in andere Staaten, Erregung öffentlichen Ärgernisses, öffentlicher Gotteslästerung, Unterschlagung, Brandstiftung und zwei Mordfällen.
In Nashs Gesellschaft sind außerdem einige korrupte Gesetzeshüter, unter ihnen Marshal Pierre Celine DeLajette aus New Orleans, Louisiana. DeLajette prahlt trotz seiner Position als Gesetzeshüter öffentlich damit, daß seine Revolver am den Meistbietenden verliehen werden. Er und seine Leute müssen ebenfalls zur Rechenschaft gezogen werden.

MAJOR ABSALOM BAIRD, KOMMANDEUR DER 8. MISSOURI-KAVALLERIE



SPITTIN JACK SANCHEZ Brief an James Anderson:

Ey, Marshall, vile Leute glauben das ich nicht schreibn kann aber ich kannes. Villeicht hast du fon mir gehört. Ich bin Jack Sanchez! Ihr ferdammten Gesetzmänner seit alle die selben Hosenscheißer. Egal, ich schreibe dir diesen Brif um dir zu sagen das ich jetzt in deiner Gegent bin, Alter. Da staunst du, was? Kennst du mich? Mann sucht mich für Ferdedibstahl, Mord, Suff und so Sachen wie vile Gesezmänner abknallen. Hol mich wenn du dich traust. Du tust es ja eh nicht, Mann. Und ich werde vil Spaß haben Dir ins Gesicht zu spucken

wenn du deine
Kannone ziehen willst
und deine drekigen
Hende vor Schiss
zittern weil du in den
Lauf von der guten
alten Jack Sánchez
Knarre kuckst. Machs
gut Gesetzmann.
P.S. Wenn du zu blöd
bist zu wissen wo ich
bin fersuchs mal im
alten Spanish fort oben
auf den Hügeln vor
Dogtown. Du wirst es
nicht ferfehlen.
Ich warte auf dich.
Ach ja ich hab alle
von Jeb Goodes Ferden
dabei und es sind
neun von zehn also
gehörn sie MIR.
Adios, Jack.

DYNAMITE DICK

NOTIERT VON JAMES ANDERSON:

Verhör von "Cherokee" Dan Moss, gesucht im Zusammenhang mit dem Überfall auf die United Mason Bank, Coleridge County:

"Cherokee" Dan Moss weigerte sich, seine Teilnahme an dem Banküberfall zuzugeben, rückte aber nach einiger "Überzeugungsarbeit" mit der Wahrheit heraus. Er nannte sofort "Dynamite" Dick Clifton als Rädelsführer der Aktion. Offensichtlich hat sich Clifton mit dem Löwenanteil des Goldes aus dem Staub gemacht, nachdem er zwei seiner Kompagnons mit Dynamit in die Luft gesprengt hatte und außerdem versucht hatte, das Klosett in die Luft zu sprengen, auf dem Dan Moss gerade sein Geschäft machte. Moss sagte: "Ich wollte den Kerl schnappen, aber ich hatte gerade die Hosen unten."

Das Dynamit explodierte nicht richtig, wodurch Moss von großen Mengen Scheiße getroffen wurde, so daß er gezwungen war, sich einige Tage in der Wüste zu verstecken. "Die Fliegen gingen mir ganz schön auf den Sack", bemerkte er.

Moss sprach davon, daß ein ex-Marshall mit dem Namen "Starin´ Mad" Dinnett mit Clifton gemeinsame Sache machte und daß die zwei in die entlegene Stadt Drygulch im El Chelo County geflohen seien.

Clifton wird momentan gesucht, da er sich für den Mord an zwei Wächtern der Mason Bank und dem anschließenden Überfall der Bank verantworten muß. Außerdem wird er gesucht, da er sich der Brandstiftung, illegalen Gebrauchs von Sprengstoff an öffentlichen Orten, illegaler Sprengung privaten Eigentums, Betruges sowie der Beteiligung an der Erpressung einer Hähnchenfarm schuldig gemacht hat.

BLOODEYE TIM

Öffentliche Bekanntmachung
Von: Sergeant Warren C. Durant, Union Army

GESUCHT!

Timothy J. Shaver
Sergeant der Union Army, unehrenhaft entlassen

Bloodeye Tim Shaver wird gesucht im Zusammenhang mit Mord, Diebstahl und Verschwörung gegen die Vereinigten Staaten von Amerika. Berichten zufolge organisiert Bloodeye Tim, wie er genannt wird, eine private Bürgermiliz in der Wildnis nördlich des El Chelo County. Viele Männer wurden rekrutiert und versammeln sich im alten Fort Navarro, das von der U.S.-Kavallerie vor etwa dreizehn Jahren aufgegeben wurde. Sie planen möglicherweise militärische Angriffe auf umliegende Städte, als Vorbereitung größerer Schläge gegen Ziele der Union Army.

Shavers Erkennungsmerkmal ist seine Augenklappe, die eine Wunde aus der Zeit des Bürgerkriegs verdeckt. Mehrere Augenzeugen haben seine besondere Grausamkeit während eines Feuergefechts beschrieben - er habe seinen Gegnern die Augen ausgeschossen. Er ist außerdem ein unverbesserlicher Trinker, bekannt für seine häufigen Besuche von Saloons und anderen verrufenen Orten.

Shaver stammt ursprünglich aus Irland, von wo er nach einer Mordanklage floh. Die Union Army nahm ihn wegen seiner militärischen Erfahrung auf, aber Bloodeyes Unbeherrschtheit im Kampf und seine Unwilligkeit, Befehle zu befolgen ließ sie bald ihre überhastete Entscheidung bereuen. Am Ende führte der Tod dreier ihm unterstellter Soldaten und die schwere Mißhandlung von Kriegsgefangenen zu einem Haftbefehl. Shaver floh in die Wildnis und begann damit, Kriminelle um sich zu versammeln.

Die Union Army will ihn tot oder lebendig.

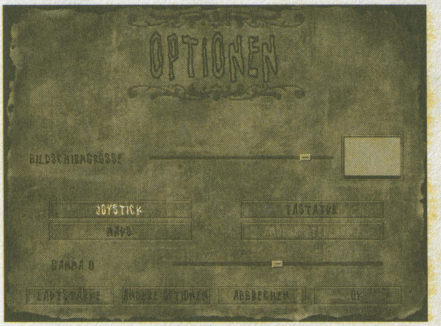
Auswahl des Grafikmodus

Mit dieser Option kannst Du den Grafikmodus und den Sound einstellen. Um einen anderen Grafiktreiber oder eine andere Bildschirmauflösung zu wählen, klicke auf die Schaltfläche "Grafik-Konfiguration" und wähle den Grafiktreiber und die Auflösung aus, mit der Du spielen möchtest. Wir empfehlen als Grafiktreiber DirectDraw. Um die Soundeinstellung zu ändern oder zu testen, klicke auf die Schaltfläche "Sound-Konfiguration". Klicke auf die Schaltfläche "Weitere Optionen" in der unteren linken Ecke des Bildschirmes. Verändere die Audioqualität der Filmszenen und die Anzahl der Audiokanäle nach Deinen Wünschen. Du kannst den Sound testen, indem Du auf die Schaltfläche "Test Starten" klickst.

Konfiguration

Spieloptionen

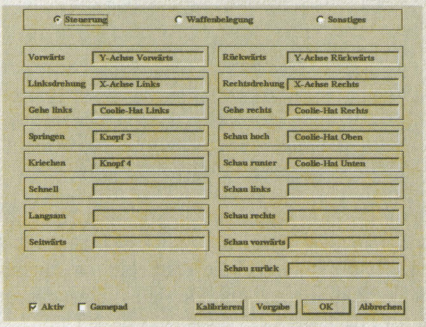
Wenn Du im Hauptmenü "Optionen" wählst, erscheint dieser Bildschirm:



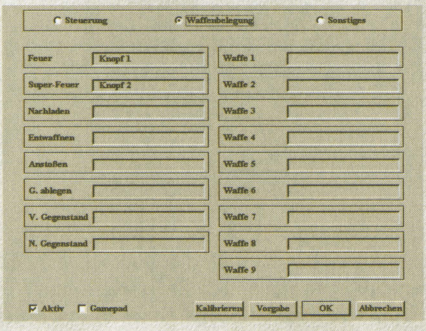
Die Bildschirmgröße legt die Größe des Outlaws-Fensters im Vergleich zur Größe des Monitors fest. Veränderungen kann man auf dem Testbildschirm auf der rechten Seite sehen. Eine Verkleinerung des Fensters kann eine Beschleunigung des Spiels bewirken. Der Gamma-Faktor ist die relative Helligkeit, heller nach links, dunkler nach rechts. Wenn die Farben auf Deinem Monitor nicht gut aussehen (bei unterschiedlichen Monitoren kann es große Abweichungen geben), verschiebe den Regler für die Gammakorrektur und schaue, ob dadurch das Bild besser wird.

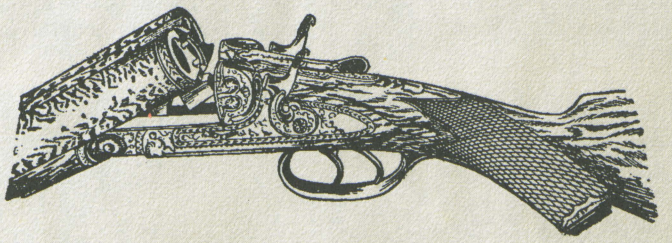
Joystick-Konfiguration

Bildschirm für die vorgegebenen Joystick-Steuerungseinstellungen:

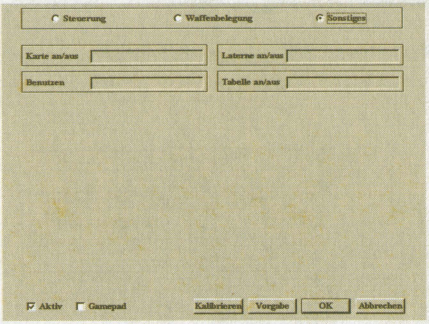


Bildschirm für die vorgegebenen Joystick-/ Waffenbelegung:

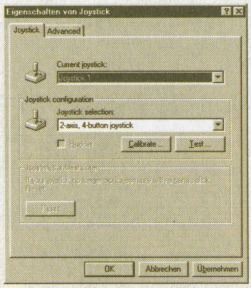




Verschiedene vorgegebene Joystickeinstellungen

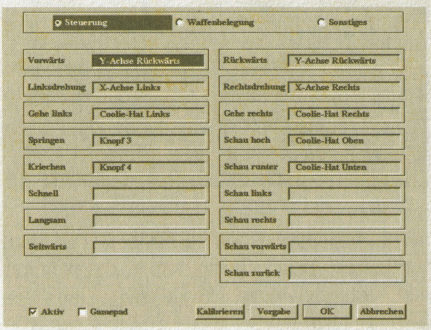


Wenn Du "Joystick" bei den "Optionen" gewählt hast, möchtest Du den Joystick wahrscheinlich auch kalibrieren. Klicke dazu auf die Schaltfläche "Kalibrieren" und Du siehst folgendes auf dem Bildschirm:



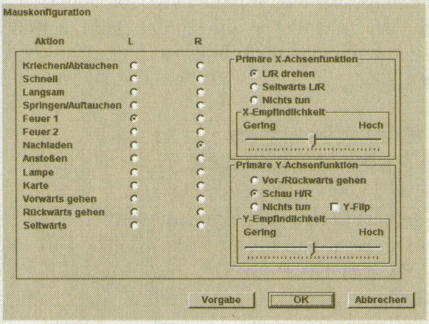
Wähle bei den Optionen "Aktueller Joystick" und "Joystick Auswahl" den Joystick aus, der Deinem entspricht. Klicke danach auf die Schaltfläche "Kalibrieren". Folge so lange den Instruktionen auf dem Bildschirm, bis der Joystick erfolgreich kalibriert ist. Willst Du die Standardeinstellung des Joysticks verändern, kannst Du das wie folgt tun:

Beispiel: Ändere die vorgegebene Bewegung "Vorwärts" auf der Y-Achse nach "Rückwärts". Geh' zu "Joystick" und klicke auf die Schaltfläche direkt neben "Steuerung".
Klicke mit der Maus auf das Feld neben dem Eintrag "Vorwärts" und ziehe dann Deinen Joystick zu Dir heran, wodurch "Y-Achse Vorwärts" nach "Y-Achse Rückwärts" abgeändert wird. Du wirst feststellen, daß sowohl das Feld als auch der Bildschirmtitel rot hinterlegt sind, wie hier in unserem Beispiel:



Die rote Markierung zeigt an, daß eine andere Aktion bereits auf dieser Joystickfunktion liegt, die Du gerade geändert hast. Folglich mußt Du die andere Funktion finden (in unserem Beispiel ist es die Funktion "Rückwärts") und auf eine andere Position legen. Klicke auf das Feld "Rückwärts" und bewege den Joystick von Dir weg, damit die Funktion von "Y-Achse Rückwärts" in "Y-Achse Vorwärts" geändert wird. Wenn Du lieber wieder die vorgegebene Standardeinstellung des Joysticks möchtest, dann klicke auf die Schaltfläche "Vorgabe". Bist Du mit der Konfiguration Deines Joysticks fertig, klicke auf "OK". Damit werden Deine Einstellungen übernommen und Du gelangst zurück zum Bildschirm "Optionen".

Maus-Konfiguration



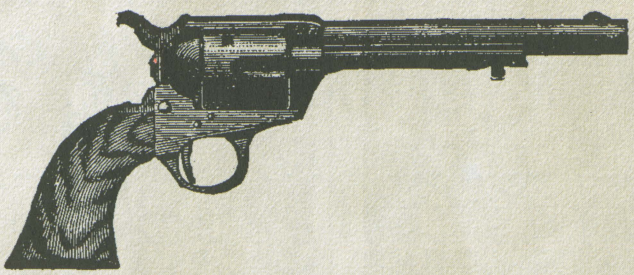
L = Linke Maustaste
R = Rechte Maustaste

Man kann jede Maustaste nur mit einer Aktion belegen. Im Beispiel oben ist die linke Maustaste = Feuer I und die rechte Maustaste = Nachladen. Um eine Tastenbelegung zu ändern, klicke einfach auf sie. Um die Auswahl rückgängig zu machen, klicke noch einmal darauf oder wähle eine andere Aktion dafür aus. Die primäre X-Achsenfunktion kontrolliert die Links-/Rechtsbewegung der Maus. Wenn Du die Seitwärtsbewegung als primäre X-Achsenfunktion gewählt hast, dann ist sie als Standard eingestellt. Wenn Du die Links-/Rechtsdrehung als primäre X-Achsenfunktion wählst, kannst Du Dich seitwärts bewegen, indem Du die Taste [ALT] auf der Tastatur drückst oder eine der Maustasten so konfigurierst, daß mit ihr die "Seitwärtsbewegung" aktiviert wird. Die primäre Y-Achsenfunktion kontrolliert die Hoch-/Runter und die Vorwärts-/Rückwärtsbewegung der Maus. Solltest Du aus irgendeinem Grund die Aktion der Maus umkehren wollen, dann wähle "Y-Flip". Wenn zum Beispiel die normale Aktion der Y-Achse "Schaue Hoch" für oben und "Nach unten sehen" für unten ist, dann wird beim Anklicken der Schaltfläche "Y-Flip" daraus "Schaue Runter" für oben und "Nach oben sehen" für unten. Sowohl für die X- und Y-Achse gilt, daß je höher die Empfindlichkeit eingestellt ist, man desto weniger die Maus in die Richtung bewegen muß, in die sich auch die Spielperson bewegen soll. Wenn Du die Konfiguration der Maus beendet hast, klicke auf "OK".

Hinweis: Einige Tasten der Tastatur haben eine Zweitbelegung, um den optimalen Gebrauch der Maus zu gewährleisten.

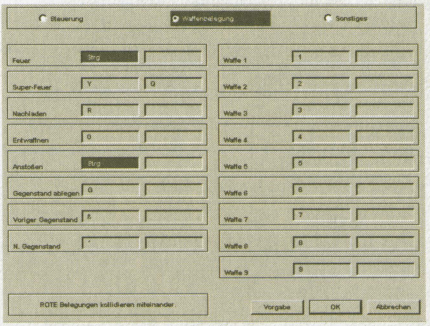
Diese wären:

W = Vorwärts
A = Seitwärtsbewegung links
S = Rückwärts
D = Seitwärtsbewegung rechts



Tastatur-konfiguration

Der Tastaturkontrollbildschirm sieht folgendermaßen aus: Um die Belegung einer Taste zu ändern, klicke auf das Feld, das Du ändern möchtest und drücke dann die Eingabetaste, gefolgt von der Taste, mit der Du die Funktion belegen willst. Wenn Du zum Beispiel die "Anstoßen"-Taste auf die [Strg]-Taste legen willst, dann klicke zuerst auf das Feld "Anstoßen", drücke die Eingabetaste und danach die Taste [Strg].



Wenn Du (wie im Beispiel oben) eine Taste auswählst, die bereits eine Funktion hat, werden beide Tasten rot unterlegt. Dann mußt Du auf das andere Feld klicken (in diesem Fall [Strg] gefolgt von "Feuer"), die [Enter]-Taste drücken und danach die Taste, die mit der Funktion belegt werden soll. Wenn Du mit der Funktionsbelegung der Tasten fertig bist, drücke "OK".

Lautstärke

Beim Anklicken der Schaltfläche Lautstärke erscheint folgender Bildschirm:

Der Regler "Gesamtlautstärke" beeinflußt die Gesamtlautstärke im Spiel. Die anderen Regler beeinflussen praktisch nur Anteile an der Gesamtlautstärke. Für alle Regler gilt: bewegt man sie nach rechts, wird die Lautstärke größer, bewegt man sie nach links wird die Lautstärke geringer.

Weitere Optionen

Die Schaltfläche "Andere Optionen" öffnet dieses zweite Konfigurationsfenster:

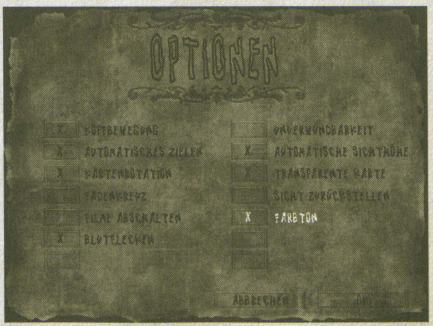
Kopfbewegung:
Schaltet die Kopfbewegung während des Gehens an und aus. *Standardeinstellung: An*

Automatisches Zielen:
Vereinfacht das Zielen, wenn Du Dich nahe genug am Gegner befindest.
Standardeinstellung: An.

Kartenrotation:
Die Bildschirmkarte rotiert, um Deinen Blickwinkel darzustellen. *Standardeinstellung: An.*

Fadenkreuz:
Ein Fadenkreuz erscheint auf dem Bildschirm, um auf Gegner zielen zu können.
Standardeinstellung: Aus.

Filme abschalten.
Schaltet die Zwischensequenzen ab.
Standardeinstellung: Aus.



Unverwundbarkeit.
Deine Spielperson kann nicht verwundet werden. *Standardeinstellung: Aus.*

Automatische Sichthöhe:
Automatische Einstellung der Sichthöhe (Zielwinkel Deiner Waffe), wenn sich Deine Spielperson auf unebenem oder geneigtem Gelände bewegt. *Standardeinstellung: An.*

Farbton:
Manchmal verfärbt sich der Bildschirm während des Spiels rot (um Schaden anzuzeigen).Wenn Du dadurch beim Spielen irritiert wirst, kannst Du die Verfärbung mit dieser Schaltfläche an- oder abstellen. *Standardeinstellung: An.*

Transparente Karte:
Die Karte wird über das Spielbild gelegt, so daß man das eigentliche Spielgeschehen noch sehen kann. *Standardeinstellung: An.*

Sicht zurückstellen:
Wenn Du den Zielwinkel Deiner Waffe nach oben oder unten veränderst, wird dieser wieder in die Mitte zurückgesetzt, sobald Deine Spielperson zu laufen anfängt. *Standard-einstellung: Aus.*

Blutflecken:
Damit kannst Du etwas mehr Farbe ins Spiel bringen, wenn Du einen Gegner triffst. *Standardeinstellung: An.*

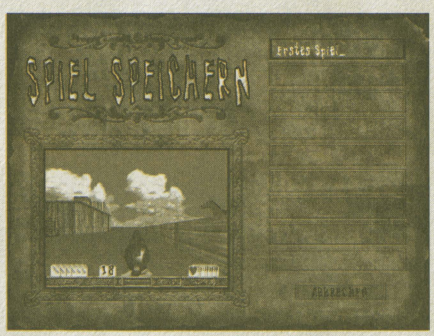
Das Spielmenü

Wenn Du an einem beliebigen Punkt des Spiels die [ESC]-Taste drückst, kommst Du zum Spielmenü:

Hier kannst Du eine Ebene neu starten, ein Spiel beenden, zum Hauptmenü zurückkehren, ein Spiel laden oder speichern, den Optionenbildschirm aufrufen oder Outlaws komplett beenden.

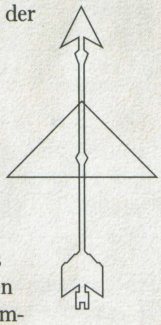
Speichern/ Laden

Wenn Du an irgendeinem Punkt im Spiel speichern möchtest, dann drücke die [ESC]-Taste und wähle "Spiel speichern".
Danach wirst Du folgendes Bild sehen: Gib einen Namen ein, unter dem das Spiel gespeichert werden soll. Einen Spielstand zu laden funktioniert eigentlich genauso (natürlich mußt Du "Spiel laden" wählen, nachdem Du [ESC] gedrückt hast), Du mußt nur den Cursor auf den Namen des Spielstandes bewegen, den Du laden willst und dann [Enter] drücken.



AUTOMAP

Wenn Du genau verfolgen willst, an welcher Stelle Du Dich in einer Ebene befindest, kannst Du mit Hilfe der Taste [Tab] die Karte aufrufen. Die Karte zeigt das Land an, das Du bereits erforscht hast. Wenn Du Dich in einem Gebäude befindest, kann die Automap verschiedene Stockwerke in diesem Gebäude anzeigen. Sie zeigt außerdem mit einer Textzeile an, wie viele geheime Orte der insgesamt möglichen Du bereits gefunden hast. Die folgenden Symbole werden in der Karte benutzt:



Deine Spielperson (gelbes Symbol). ☛

Der Boss der Ebene (die Person, die Du umlegen mußt, um in die nächste Ebene zu gelangen). Gelbes Symbol, außer wenn sich der Boss auf demselben Stockwerk wie Du befindet (dann rot umrahmt).

Erobere die Fahne

MITSPIELER: Immer sichtbar (Dreieck in der Farbe Deiner Mannschaft).

DEINE BASISFLAGGE: Immer sichtbar (Dreieck mit Pfeil in der Farbe Deiner Mannschaft)

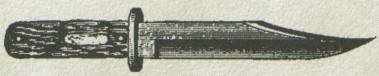
FLAGGE DES GEGNERISCHEN TEAMS: Nur sichtbar, wenn ein Mitglied Deines Teams die Flagge trägt (Pfeil in der Farbe des Gegners)

Team-Spiel

MITSPIELER: Immer sichtbar (Dreieck in der Farbe Deiner Mannschaft).

Schnapp den Kerl mit dem Huhn

HUHN: Nur sichtbar, wenn es frei herumläuft. Nicht sichtbar, wenn jemand es bei sich trägt (roter Pfeil).



CAPTn. TRIPPS' WAFFENLADEN

"Die besten Waffen für den verwöhnten Schützen"

**(Grundinventar)*

*Fäuste:

Reichweite 8 Fuß (2,40m) Die Fäuste sind fünffingrige Waffen, die einen Gegner umhauen können...Für immer!

*45er Revolver:

Reichweite 300 Fuß (100m),
Munition: Patronen
Sechsschüssiger Trommelrevolver.

*44er Gewehr:

Reichweite: 900 Fuß (300m)

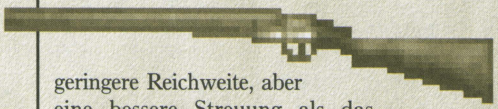
Munition: Gewehrpatronen
Repetiergewehr mit 16 Schuß.

Bowie-Messer

Hochwertiger, gehärteter Stahl. Dient als Wurf- und Stichwaffe.

10-Gauge Schrotflinte

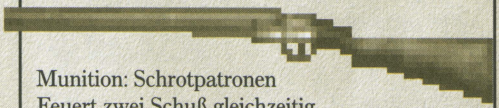
Reichweite: 120 Fuß (40m)
Munition: Schrotpatronen
Einschüssig - muß nach jedem Schuß nachgeladen werden. Die Schrotflinte hat eine



geringere Reichweite, aber eine bessere Streuung als das Gewehr, dadurch wird es einfacher ein Ziel zu treffen.

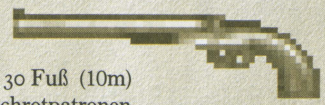
Doppelläufige 10-Gaugeflinte

Reichweite: 150 Fuß (50m)



Munition: Schrotpatronen
Feuert zwei Schuß gleichzeitig.

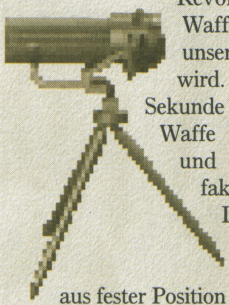
Abgesägte Schrotflinte



Reichweite: 30 Fuß (10m)
Munition: Schrotpatronen
Obwohl die Reichweite noch geringer als bei der normalen Schrotflinte ist, hat sie mit einer Streuung von 6 Meter einen größeren Wirkungsbereich.

Revolverkanone

Munition: Magazine



Revolutionäre Automatik-Waffe, die von den Jungs unserer Kavallerie eingesetzt wird. Sie feuert fünf Schuß pro Sekunde ab. Der große Vorteil der Waffe ist ihre Feuerfrequenz und der Abschreckungs-faktor. Hinweis: Du kannst Dich nicht bewegen, wenn Du diese Waffe einsetzt. Sie kann nur aus fester Position feuern.

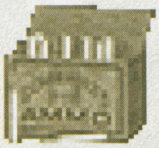
Dynamit:

Reichweite: 30 Fuß (10m) Radius. Kann durch Anzünden der Lunte oder durch einen Schuß ausgelöst werden. Man kann das Dynamit auch hinlegen und dann durch einen Schuß oder anderes Dynamit zünden. Unter Wasser kann es nicht ausgelöst werden, aber Lunten, die auf dem Trockenen angezündet werden, brennen im Wasser weiter.

MUNITION

Patronen:

Eine gelbe Schachtel mit Munition für den Revolver.

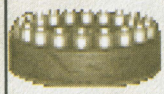


Gewehrpatronen:

Eine braune Schachtel mit Munition für das Gewehr.

Schrotpatronen:

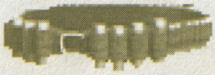
Eine weiße Schachtel mit Munition für die Schrotflinten.



Magazin:

Munition für die Revolverkanone

Patronengurt:



Ein Sortiment mit verschiedenen Munitionsarten.

TNT:

Eine Kiste Dynamit.

AUSRÜSTUNG

Sheriff-Stern:

Ein Schutz gegen Treffer, der zusätzlich die Wirkung der eigenen Waffen verbessert.

Feldflasche:

Bringt eine Einheit (Herz) Gesundheit.

Arztkoffer:

Bringt drei Einheiten (Herzen) Gesundheit.

Panzerplatte:

Vorübergehende Panzerung (nur für Frontaltreffer).

Elixir:

Stockt die Gesundheit voll auf.

Fernrohr:

Verbessert die Zielreichweite des Gewehrs.

Eisen-, Stahl- und Messingschlüssel:

Öffnet verschlossene Türen.

Laterne:

Im Grundinventar vorhanden. Wird sie mit Öl gefüllt, kann man mit ihr dunkle Ecken ausleuchten.

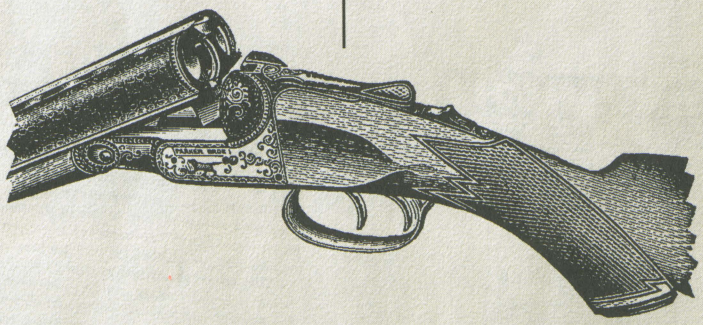
Ölkanne:

Mit ihr kann die Laterne gefüllt werden.

HINWEIS FÜR UNSERE KUNDEN: Wir nehmen ständig neue Artikel in unser Sortiment auf, die wir auch in Ihrer Nähe anbieten. Achten Sie auf Überraschungen und Gelegenheiten!

Strategie

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen muß man bei Outlaws sehr vorsichtig sein und darf sich nicht auf direkte Konfrontationen einlassen. Durch Ducken (mit der Taste [C]) wird man zu einem kleineren Ziel; durch Rennen (mit [Shift]) ist man schwerer zu treffen und durch Seitwärtsbewegungen kann man Gegner im Auge behalten und gleichzeitig ihren Schüssen ausweichen.
Denk daran, daß es wichtig ist, nicht aufzufallen, also vermeide es, den Gegner auf Dich aufmerksam zu machen. Benutze das Gewehr für Distanzschüsse und das Messer oder die abgesägte Schrotflinte für den Nahkampf. Bei den Waffen ist das Zielen sehr wichtig. Nimm Dir Zeit zum Zielen, dann hast Du eine bessere Chance zu treffen.

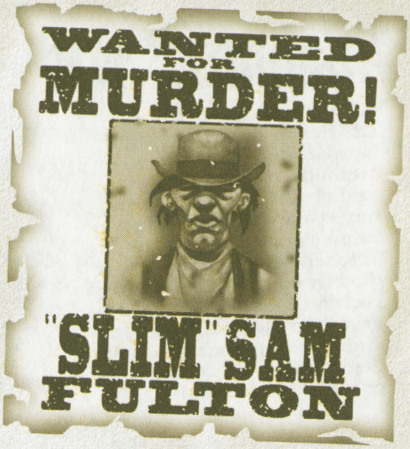


"DYNAMITE" DICK CLIFTON

Revolverschütze, Safeknacker. Hat mehrere Überfälle auf Goldtransporte mit Postkutschen und Zügen begangen und dabei rücksichtslos von Dynamit Gebrauch gemacht. Hat als Safe-Spezialist bei Banküberfällen mit der Purcell-Bande zusammengearbeitet.Clifton ist dafür bekannt, seine Verfolger in Dynamitfallen zu locken, also ist Vorsicht bei der Ergreifung geboten!

BOB GRAHAM

Berüchtigter Revolverschütze und Spieler. Auffällige Kleidung. Gibt sich als seriöser Geschäftsmann aus, ist aber skrupellos genug, seine Partner gegeneinander auszuspielen, wenn er davon profitieren kann.Betrachtet sich wegen seines gesellschaftlichen und politischen Einflusses als unantastbar und versucht seine Geschäftspläne mit Gewalt - und vermutlich auch Mord - durchzusetzen. Obwohl er meist Untergebene für seine Machenschaften einsetzt, ist Vorsicht zu empfehlen. Bei einer persönlichen Begegnung wird er ohne Zögern sofort schießen. Alle Gesetzesvertreter, die auf der Jagd nach ihm sind, sollten erst schießen und dann Fragen stellen.



"SLIM" SAM FULTON

Große, ungeschickt wirkende Erscheinung mit einem jungenhaften Gesicht. Nicht intelligent genug, einen Plan auszuarbeiten, aber durchaus fähig, die Dreckarbeit zu machen. Stammt vom Land und geriet erst durch eine fehlgeleitete Verehrung der Desperados aus "Groschenromanen" auf die schiefe Bahn. Ein exzellenter Schütze, allerdings emotional instabil.

MAT "DR. DEATH" JACKSON

Ein rücksichtsloser, kaltblütiger Killer, der ohne Mitleid tötet und Spaß daran hat. Arbeitet für den, der am besten zahlt. Ein ruhiger, intellektueller Verbrecher, der eine Vorliebe für klassische und biblische Zitate hat. Er wartet emotionslos, bis er ein Opfer in seiner Gewalt hat und bricht dann, laut Zeugenaussagen, in wahnsinniges Gelächter aus. Trägt weiße Hemden, die ihn wie einen Arzt erscheinen lassen. Bei einem Zweikampf läßt er sich Zeit zum Zielen und bringt dann seine Schüsse mit tödlicher Präzision ins Ziel.

"BLOODEYE" TIM

Bloodeye Tim war früher Offizier in der Armee der Nordstaaten, aber seine Methoden waren so brutal und ehrlos, daß er schnell entlassen wurde. Er trägt immer noch die Uniform als Zeichen seines Glaubens an die eigene Unfehlbarkeit und rechtfertigt seine Übergriffe gegen Zivilisten mit Tiraden über die Ungerechtigkeit der Regierung. Im Zweikampf ist er ein sehr guter Schütze.

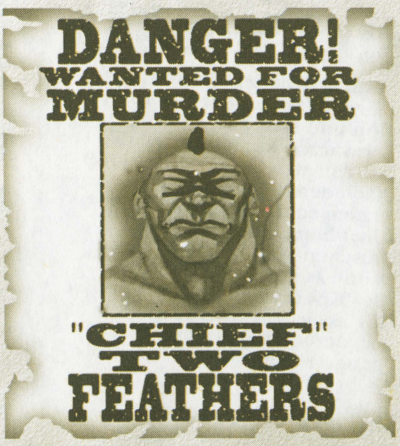
"SPITTIN'" JACK SANCHEZ

Ein rücksichtsloser Verbrecher, der aus dem mexikanisch-amerikanischen Grenzgebiet stammt. Im Kampf benutzt er zwei Revolver. Er spricht nur wenig, versteht aber gut Englisch. Generell ist er sehr harmlos, aber wenn er betrunken ist, wird er aggressiv und gewalttätig. Aber selbst im betrunkenen Zustand hat er alle Zweikämpfe bisher überlebt. Meist provoziert er Kämpfe, indem er seinem Gegenüber Kautabak ins Gesicht spuckt.

"HENRY" GEORGE BOWERS

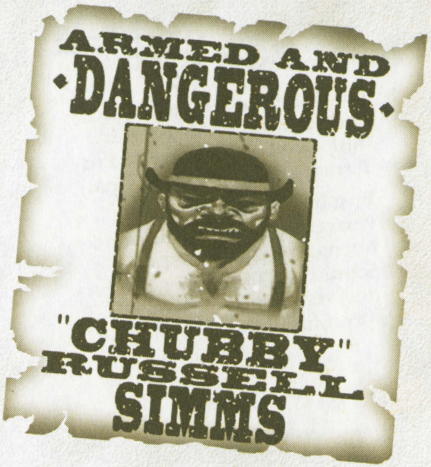
Ein finsterer, ruhiger Mann, der berühmt dafür ist, mit dem Gewehr über große Entfernung sein Ziel zu treffen.

Er gibt allen Gesetzesvertretern, die für ihn ohne Ausnahme korrupt sind, die Schuld am Tod seines Bruders und versucht sie zu töten, wann immer er kann.



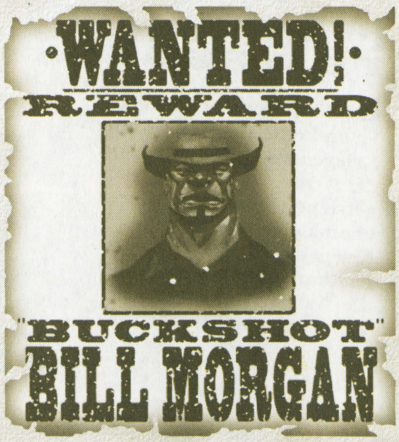
"CHIEF" TWO FEATHERS

Ein Häuptling der Navajos. Er und eine Handvoll seiner Krieger weigerten sich, von der Armee in ein Reservat getrieben zu werden. Der ehemals angesehene Krieger überfällt jetzt Postkutschen, um Geld für die Waffen seiner "Bande" von Partisanen zu bekommen.



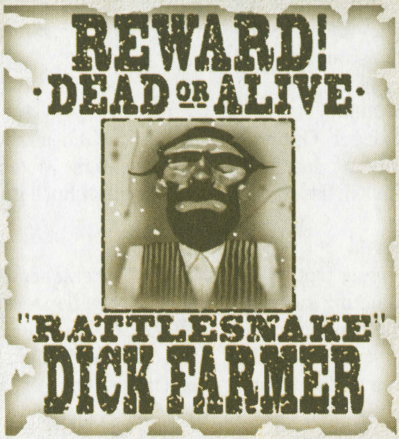
"CHUBBY" RUSSELL SIMMS

Ein gedrungener Mann mit Bauch und buschigem, schwarzen Bart. Er trägt Hosenträger und eine Melone. Simms ist ein Farmer, der während des Goldrauschs nach Westen kam und sich vom kleinen Betrüger zu einem gefährlichen Räuber und Mörder entwickelte. Er ist meist in den Minenstädten in den Bergen zu finden.



"BUCKSHOT" BILL MORGAN

Sohn schwarzer Sklaven, der aus dem Süden nach Norden floh und sich dort einem schwarzen Regiment der Nordstaaten-Armee anschloß. Nach dem Bürgerkrieg suchte er den schnellen Profit und Unabhängigkeit auf der falschen Seite des Gesetzes. Seine Augen haben während des Krieges gelitten, weshalb er die abgesägte Schrotflinte bevorzugt, bei der er nicht so genau zielen muß.



"RATTLESNAKE" DICK FARMER

Ehemaliger Rancher und Sheriff, der sich im Amt bezahlen ließ, daß er wegsah, wenn es zu fragwürdigen Aktionen kam, wie z.B. das Abreißen von Zäunen und das Töten von Vieh. Er ist nach Texas geflohen, nachdem er zugelassen hatte, daß man die Schafe eines Richters tötete. In Texas begann er Banken und Eisenbahnen zu überfallen.

"BLOODY" MARY NASH

Ehemals Barmädchen und Tänzerin im "Dirty Dog Saloon" in Cartwright Gulch. Später wurde sie die Geschäftspartnerin des berüchtigten Barbesitzers "Tennessee Tabby" Tosti und kümmerte sich um die "Unterhaltung" in der Bar. Während dieser Zeit verliebte sie sich in Matt "Dr. Death" Jackson, der ihre Gefühle mit stoischer Ruhe erduldete und ihren Mut bewunderte. Sie verließ den Saloon, als Jackson ihren Geschäftspartner erschoß, und schloß sich Jacksons Bande an, wo sie seitdem an allen "Unternehmungen" teilnimmt.

MEHRSPIELER-MODUS

Outlaws unterstützt bis zu acht Spieler über IPX oder TCP/IP und zwei Spieler über Modem oder direkte serielle Verbindung. Wenn Du im Hauptmenü "Mehrspieler" (Multiplayer) anwählst, erscheint folgendes Menü:

Hier kannst Du einen Namen eingeben und auswählen, ob Du ein Spiel leiten oder Dich einem existierenden Spiel anschließen willst.

1 Klicke auf das Eingabefeld rechts von der Bezeichnung "Spielername".
Du kannst dann mit [Backspace] den vorgegebenen Namen löschen und Deinen eigenen Namen eingeben.

2 Als nächstes mußt Du unter der Überschrift "Verbindung" eine Verbindungsart auswählen. Dazu brauchst Du nur die gewünschte Verbindung anzuklicken. *Eine Beschreibung der verschiedenen Arten findest Du im folgenden Abschnitt.*

✪ IPX (LAN)

IPX ist das gebräuchlichste Protokoll in Netzwerken (LANs). Wenn Dein Computer an ein IPX-kompatibles Netzwerk angeschlossen und für IPX eingerichtet ist, kannst Du diese Option wählen. Bei Fragen wende Dich bitte an Deinen Netzwerkadministrator.

✪ TCP/IP (Internet/LAN)

TCP/IP ist ebenfalls ein übliches Protokoll für Netzwerke und das Standardprotokoll für das Internet. Wenn Dein Computer an ein TCP/IP-kompatibles Netzwerk oder das Internet angeschlossen und für TCP/IP eingerichtet ist, kannst Du diese Option wählen. Bei Fragen wende Dich bitte an Deinen Netzwerkadministrator.

✪ Modem

Mit dieser Option kannst Du zwischen zwei Rechnern eine Verbindung über ein Modem herstellen, das mindestens 14.4k bps schnell ist.

✪ Serial

Mit dieser Option kannst Du eine direkte serielle Verbindung zwischen zwei Rechnern herstellen. Dafür benötigst Du ein NULLMODEM (oder ein serielles Kabel mit NULLMODEM-Adapter), das mit jeweils einem seriellen Port an den beiden Rechnern verbunden ist.

3 Wenn Du eine Verbindungsart ausgewählt hast, kannst Du auf "Spiel leiten" oder "Spielteilnahme" klicken.

SPIEL LEITEN

In diesem Menü kannst Du den Ort für das Spiel und die Art des Spiels auswählen.

1 Klicke auf den Ort, an dem das Spiel stattfinden soll:

✪ Dry Gulch:

Die Geisterstadt von Dry Gulch ist eine gute Allround-Karte, die sich gut für alle Spielvarianten eignet. Es gibt einige gute Positionen für Heckenschützen, also sollte man ein Gewehr dabei haben.

✪ The Fort:

Spittin' Jack benutzt dieses Fort als Basis für seine Viehdiebstähle. Das Fort hat einen Rundgang um das Erdgeschoß herum und eignet sich besonders für "Erobere die Fahne".

✪ The Granary:

Zwei große eckige Räume, die mehrfach unterteilt sind, bilden das Zentrum dieser Karte, die sich besonders für Deathmatches eignet. Andere Spielvarianten erfordern wegen des Karten-Layouts großes taktisches Geschick. Versuche mal mit dieser Karte "Schnapp den Kerl mit dem Huhn" zu spielen...
Wenn Du Dich traust!

✪ Simms at Night:

Nach Einbruch der Dämmerung eignet sich Russel Simms' Versteck hervorragend für Deathmatches. Die meisten Räume werden von Laternen erleuchtet und die Spieler sollten daran denken, daß man mit der Laterne mehr sieht - und besser gesehen wird! Außerdem gibt es verschiedene Positionen für Heckenschützen.

✪ Sanctuary:

Diese verkleinerte Version der Stadt Sanctuary ist ideal für kleinere Deathmatches (2-5 Spieler) und "Schnapp den Kerl mit dem Huhn".
Da wenig Waffen zur Verfügung stehen, ist man mehr auf Können angewiesen. Such nach dem Sheriff-Stern!

✪ Wilderness:

Diese Karte wurde für "Erobere die Fahne" entworfen, kann aber auch im Team-Modus gespielt werden. Es gibt ver-schiedene versteckte Bereiche.

2 Klicke auf die Spielvariante, die Du spielen willst.

✪ Erobere die Fahne

Spiele mit dem roten oder blauen Team. Je nach Deiner Wahl, bekommt Deine Figur die entsprechende Farbe. Das Spiel beginnt in Deiner Basis in der Nähe Deiner Fahne. Ziel des Spiels ist es, die gegnerische Fahne zu erobern, ehe das andere Team Deine Fahne bekommt. Die Fahne gilt als erobert, wenn Du mit der gegnerischen Fahne die eigene Basis erreichst und Deine Fahne noch steht. Ist sie nicht mehr da, dann solltest Du schnell nach ihr suchen. Die Spielperson, die die Fahne hat, blinkt zwischen ihrer Teamfarbe (rot oder blau) und der normalen Farbe hin und her. Wird die Spielperson getötet, die die Fahne trägt, so fällt die Fahne zu Boden. Du braucht dann nur darüber zu laufen und sie wird dann sofort zu Deiner Basis zurückgebracht. Erreicht ein Spieler des gegnerischen Teams die Fahne zuerst, nimmt er sie auf und kann versuchen, sie zu seiner Basis zu bringen. Gewonnen hat das Team, je nach Einstellungen in den Optionen, das zuerst eine bestimmte Zahl an Eroberungen erreicht hat oder nach einer bestimmten Zeit die meisten Eroberungen hat.

✪ Schnapp den Kerl mit dem Huhn

Als erstes mußt Du das Huhn finden und fangen. Derjenige, der das Huhn hat, kann auf jeden feuern, aber alle anderen können nur auf den feuern, der das Huhn hat. Wer das Huhn am längsten behält, gewinnt. Der Spieler mit dem Huhn wird rot dargestellt.

✪ Team-Spiel

Diese Variante entspricht im Prinzip dem Deathmatch, nur muß man mehr Kills erzielen. Die eigenen Teamgefährten kann man nicht treffen (außer die entsprechende Option ist im Menü angeschaltet worden), aber wenn Du Dich selbst tötest oder einen Teamgefährten mit Dynamit umbringst, wird Deinem Team ein Kill abgezogen.

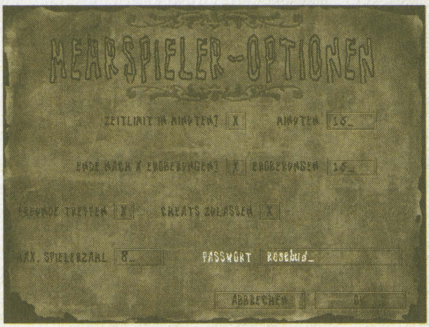
✪ Deathmatch:

Ganz einfach. Du brauchst mehr Kills als alle anderen.

Wenn Du das Spiel leitest, dann kannst Du dem Spiel einen Namen geben (Der Standardname ist der Deines Computers). Danach mußt Du auf "Spiel starten" klicken, um in das Menü für die Mehrspieler-Optionen zu kommen.

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Wenn Du ein Outlaws-Spiel leitest, dann sieht das Menü etwa so aus:



Zeitlimit in Minuten?

Mit dieser Option kannst Du das Spiel nach einer bestimmten Minutenzahl beenden. Gib in dem rechten Feld, die Minutenzahl ein, die das Spiel dauern soll. Nach Ende des Zeitlimits hat der Spieler (bzw. Das Team) gewonnen, der die meisten Kills (bzw. Erorberungen) hat. Die Standardeinstellung ist "Kein Limit". Das Setzen der Zeit auf "0" gilt ebenfalls als "Kein Limit"

Ende nach X Kills?

Mit dieser Option kannst Du das Spiel nach einer bestimmten Anzahl von Kills beenden. Der erste Spieler (bzw. Team), der das Limit erreicht, hat gewonnen. Die Standardeinstellung ist "Kein Limit".

Ende nach X Eroberungen?

Wenn Du "Erobere die Fahne" spielst, erscheint diese Option anstelle von "Ende nach X Kills?". Das erste Team, das das Limit erreicht, hat gewonnen. Die Standardeinstellung ist "Kein Limit".

Freunde treffen

Wenn diese Option angeschaltet ist, dann können sich Spieler aus dem selben Team bei "Team Spiel" und "Erobere die Fahne" gegenseitig beschießen. Die Standardeinstellung ist "Aus" - Spieler aus einem Team können sich nicht gegenseitig treffen.

Cheats zulassen

Wenn diese Option an ist, können die Spieler Cheats benutzen. Wenn z.B. Spieler A einen Cheat benutzt, erscheint bei allen anderen Spielern eine entsprechende Meldung und Spieler A wird in blinkendem Gelb dargestellt. Ein Cheat wäre z.B. OLASH für unbegrenzte Munition. Weitere Cheats findest Du auf der Website von LucasArts.
ACHTUNG: Mit aktivierten Cheats läuft das Spiel nicht mit optimaler Leistung, daher gilt: Benutzung auf eigene Gefahr!

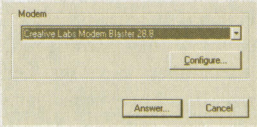
Max. Spielerzahl

Mit dieser Einstellung kannst Du einstellen, wie viele Spieler an dem Spiel teilnehmen können. Die Standardeinstellung ist 8.
ACHTUNG: Der Wert kann von 1 bis 255 gesetzt werden, aber wir empfehlen ein Maximum von 8 Spielern.

Paßwort

Wenn Du den Zugang zu einem Spiel mit einem Paßwort sichern willst, kannst Du es hier eingeben. Bei Modem- oder seriellen Spielen steht die Paßwort-Option nicht zur Verfügung.

Nachdem Du alle Einstellungen vorgenommen hast, kannst Du auf "OK" (Accept) klicken. Du kommst dann in die Outlaws-Lobby. Bei einem Spiel über Modem oder serielles Kabel erscheint vorher noch folgendes Dialogfeld:

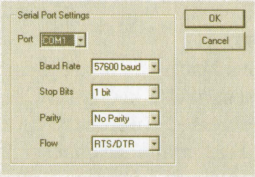


Modem

Bestätige, daß das richtige Modem gewählt ist und klicke dann auf "Empfang" (Answer). Dadurch wird Dein Computer für ankommende Anrufe vorbereitet. Sobald jemand Deine Nummer anwählt, um sich dem Spiel anzuschließen, kommst Du in die Outlaws Lobby.

Direkte Serielle Verbindung

Wähle den Seriellen (COM-) Port, an dem das Nullmodemkabel angeschlossen ist und klicke auf "OK". Danach kommst Du in die Outlaws Lobby.



Am Spiel teilnehmen

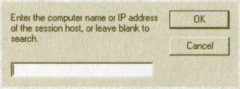
Nachdem Du diesen Punkt gewählt hast, mußt Du unter Umständen noch die Verbindungsart einstellen, je nachdem, welches Protokoll Du gewählt hast.

IPX:

Dieses Protokoll muß nicht konfiguriert werden und Du gelangst sofort zur Spielerliste.

TCP/IP:

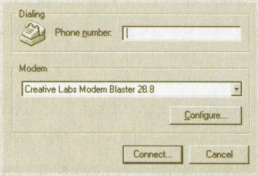
Bevor Du zur Spielerliste gelangst, erscheint ein Dialogfenster.



Wenn Du im lokalen Netz spielst, kannst Du direkt auf OK klicken. Outlaws sucht dann ein paar Sekunden nach lokal laufenden Spielen. Wenn Du danach auf OK klickst, gelangst Du zur Spielerliste. Spielst Du im Internet, mußt Du zunächst die IP Adresse der Servers angeben, der als Host für das Spiel dient. Weitere Informationen zum Spielen über das Internet entnimmst Du am besten dem Internet Guide.

Modem:

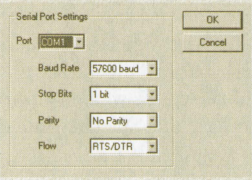
Wenn Du per Modem spielst, erscheint folgende Dialogbox:



Nachdem das Modem korrekt eingestellt ist, gibst Du nur noch die Telefonnummer des anderen Spielers ein und klickst auf VERBINDEN (CONNECT). Windows95 startet nun den Wählvorgang. Nach dem Verbindungsaufbau erscheint die Spielerliste.

Nullmodem

Serial: Wenn Du ein Spiel über ein Nullmodemkabel spielst, erscheint folgende Dialogbox:



Der COM Port ist die serielle Schnittstelle, an die das Nullmodemkabel angeschlossen ist. Wenn Du danach auf OK klickst, erscheint die Spielerliste.

Spielerliste

Hier kannst Du auswählen, an welchem laufenden Spiel Du teilnehmen willst. Wenn hinter dem Spiel, an dem Du teilnehmen willst, ein Stern steht, ist das Spiel paßwort-geschützt.

Suchen:

Klicke auf dieses Feld, damit das Netz erneut nach laufenden Spielen durchsucht wird.

Info holen:

Wähle zunächst das Spiel aus, über das Du Informationen haben möchtest und klicke danach auf Info holen. Es werden jetzt die Daten über den Spielort, die Spielart und den Host angezeigt.

Paßwort:

Wenn neben dem Namen des Spiels, das Du ausgesucht hast, ein Stern erscheint, dann benötigst Du dafür ein Paßwort. Klicke auf das Spiel und danach auf die Eingabebox für das Paßwort, um am Spiel teilzunehmen.

Spielteilnahme:

Nachdem Du ein Spiel ausgesucht (und das gegebenenfalls benötigte Paßwort eingegeben) hast, klicke auf dieses Feld und Du gelangst in die Spieler-Lobby.

Spieler-Lobby

Hier treffen sich die Teilnehmer an einem bestimmten Spiel. Du kannst von hier aus Nachrichten versenden, Dich einem Team anschließen und einen Charakter auswählen, sofern einer frei ist.

Nachrichten:

Wenn Du eine Nachricht an alle Teilnehmer des Spiels schreiben willst, klicke auf Chat, gib den Text ein, der gesendet werden soll, und drücke [Enter]. Im Fenster auf der linken Seite werden alle Nachrichten angezeigt.

Spielerliste:

Alle Spieler, die an diesem Spiel teilnehmen, werden im Fenster auf der rechten Seite angezeigt. Die Zahl links neben dem Namen gibt an, wie viele Kills ein Spieler bereits geschafft hat. Befindet sich der Spieler noch in der Lobby, steht neben seinem Namen ein L. Bei den Spielarten "Erobere die Fahne" und Teamspiel wird der Spielername entweder rot oder blau dargestellt, je nachdem, welchem Team er sich angeschlossen hat. Der Buchstabe rechts neben dem Spielernamen gibt an, welchen der sechs Charaktere der Spieler ausgesucht hat.

B = Bob Graham
D = Matt "Dr. Death" Jackson
J = Ex-Marshal James Anderson
M = "Bloody"Mary Nash
S = Spittin' Jack Sanchez
T = Häuptling Two Feathers

Spielperson wählen:
Klicke auf das Feld Spielperson, um eine der Spielpersonen auszuwählen. Es erscheint folgendes Auswahlfenster:

Du wählst die Spielperson aus, indem Du auf eines der sechs Bilder klickst. Zu jeder Spielperson gibt es eine kurze Animation, die abgespielt wird, wenn Du den Mauszeiger auf das Bild bewegst.
Jede Spielperson hat ihre eigenen Qualitäten und die meisten tragen noch eine weitere Waffe zu ihrem Sechsschüsser. Die kleinen Spielpersonen können schneller laufen und schneller schießen, wogegen die größeren Spielpersonen mehr Treffer einstecken können.

Spittin' Jack hat ein paar Stangen Dynamit und eine zweite Pistole. Er ist wendig und schnell, steckt aber nicht so viele Treffer ein wie die größeren Spielpersonen.

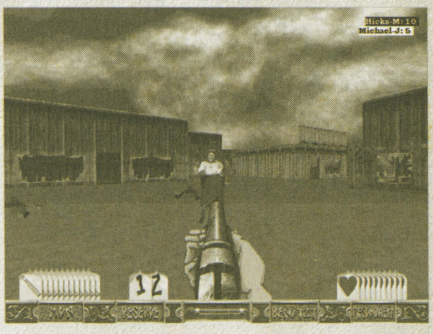
Marshall James zieht mit seinem Sechsschüsser und einem Gewehr los, das auch noch auf große Entfernung eine verhehrende Wirkung hat. Er ist auch sehr schnell, besonders wenn er sich seitwärts bewegt.

Häuptling Two Feathers hat ein Messer und eine Pistole. Er ist groß und stark aber nicht sehr schnell. Hüte Dich vor der Klinge des Häuptlings.

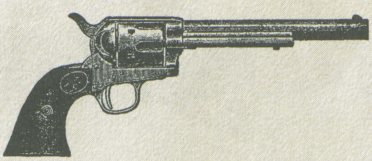
Matt "Dr. Death" Jackson ist ein übler kleiner Kerl, der in seiner Arzttasche Hilfsmittel hat, um seine Gesundheit, die sehr schnell angegriffen ist, wieder aufzubessern. Bei einer Schießerei ist seine Beinarbeit allerdings nicht zu vernachlässigen.

Bob Graham ist nicht gerade dafür bekannt, fair zu kämpfen und hat eine doppelläufige Schrotflinte bei sich. Er steckt am meisten weg, doch seit er sich als Revolverheld zurückgezogen hat, ist er langsamer geworden.

"Bloody" Mary Nash kommt gut vorbereitet in den Kampf und hat eine Metallplatte vor der Brust, um sich vor Treffern zu schützen. Sie schießt mit einer einfachen Pistole. Weil sie starke Zigarren raucht, ist sie zwar etwas langsamer aber dafür ist ihre Schrotflinte um so... schmerzvoller.



Nachdem Du eine Spielperson ausgewählt hast, gelangst Du wieder in die Lobby, wo Du auf Spiel starten klicken kannst. Bei den Spielen mit zwei Mannschaften erscheint jeweils eine Fläche für das rote und das blaue Team. Klicke auf eine der beiden Flächen, um das Team zu wählen, in dem Du spielen willst.



Nachrichten:

Halte die Taste [Alt] gedrückt und drücke dazu [Y], um das Chat-Fenster zu öffnen. Gib die Nachricht ein und drücke [Enter]. Die Nachricht wird dann bei allen Spielern in der linken Bildschirmecke angezeigt.

Es gibt noch zwei weitere Optionen, um Nachrichten zu versenden:

Spiele im Team-Modus:

Wenn Du in einem Team spielst, dann kann Du Dir aussuchen, ob Du eine Nachricht an alle Mitglieder des roten oder des blauen Teams schicken möchtest. Um eine Nachricht zu verschicken, die nur vom roten Team gesehen werden kann, tippe #r: zu Anfang des Textes ein, bevor Du ihn verschicktst. Um eine Nachricht an das blaue Team zu schicken, tippe #b:. Wie Du Dir denken kannst, ist dies ganz nützlich beim Spiel 'Erobere die Fahne'!
Du kannst auch eine Nachricht nur an einen bestimmten Spieler schicken, indem Du die Anfangsbuchstaben des Spielers, gefolgt von einem Doppelpunkt, eintippst. Wenn Du zum Beispiel eine Nachricht an "Hovis", nicht aber an "Horse Thief" oder "Hoss" schicken möchtest, dann solltest Du zuerst Hov: und dann die Nachricht eingeben. Wenn Du eine Nachricht an alle Spieler schicken möchtest, deren Namen mit 'H' anfängt, dann mußt Du nur H: eingeben.

Trefferliste:

Diese Liste entspricht der Anzeige in der Lobby. Bei den beiden Teamspielen werden die Punkte des Teams zusätzlich hinter den Kills angezeigt. Die Anzeige befindet sich standardmäßig am unteren Bildschirmrand. Drücke [T], um zwischen den drei Anzeigemodi umzuschalten.

1 Am oberen Rand
2 In der rechten unteren Ecke
3 Aus

Audio-/Text-Verhöhnungen:

In Outlaws kannst Du verschiedene Beleidigungen und Texte mit den Funktionstasten [F1]-[F10] abrufen. Die Tasten sind mit 10 verschiedenen gesprochenen Verhöhnungen belegt.

Die Beleidigungen die beim Drücken einer Taste erscheinen, kannst Du folgendermaßen ändern:
1 Halte die Taste [Alt] gedrückt und drücke dann eine Funktionstaste. Es erscheint ein Textfenster mit dem Namen der WAV Datei.

2 Du kannst jetzt einen neuen Text oder eine neue WAV Datei angeben. Nachdem Du [Enter] gedrückt hast, wird die Einstellung gespeichert.

3 Drücke jetzt die Funktionstaste, um die Text- oder Audionachricht an die anderen Spieler zu schicken.

Hinweis: Wenn Du eine neue WAV Datei angibst, muß jeder Spieler diese WAV Datei auf seiner Festplatte im Outlaws Verzeichnis haben, damit der die Verhöhnung hören kann.

Credits

Designed by
Daron Stinnett & Stephen R. Shaw
Additional Design
Charlie Ramos
Adam Schnitzer
Production Manager
Llesle Aclaro
Production Coordinators
Polly Jenkins
Rachel Bryant
Script By
Matthew Jacobs
Story By
Stephen R. Shaw
Programmers
Stephen R. Shaw
Stephen Ash
Richard Fife
Aaron Giles
Daron Stinnett
2D Animators
Graham Annable
Chris Miles
Yoko Lim
Charlie Ramos
David DeVan
Derek Sakai
Kevin Micallef
Jesse Clark
Texture Artists
Patrick Sirk
Kevin Evans
Level Designers
Christen David Klie
Kevin Schmitt
Doug Shannon
Object Placement
Ryan Kaufman
3D Animators
Daniel Colon, Jr.
Jim Rice
Lea Mai Nguyen
Christina Napier
Japeth Pieper
Background Artists
Adam Schnitzer
Maria Bowen
Render Artists
Japeth Pieper
Kathy Hsieh
Oliver Sin
Lee Ballard
Art Technicians
Jillian Moffett
Chris Weakley
Aaron Muszalski
Kim Gresko
FX Animators
Mark Christiansen
Chris Weakley
Ron Lussier
Opening Credits
Mark Christiansen
Sound Design Supervisor
Clint Bajakian
Movie Sound Design
Julian Kwasneski
Level Sound Design
Jeff Kliment
Music Composed by
Clint Bajakian
Music Produced by
Clint Bajakian and Hans Christian Reumschüssel
Music Engineered, Mixed and Mastered by
Hans Christian Reumschüssel

All tracks by
Clint Bajakian
except "Sanchez the Outlaw" by
Mark Crowley and Clint Bajakian
Audio Systems Programming
Michael McMahon
Sound Department Coordinator
Kristen Becht
Voice Director & Producer
Darragh O'Farrell
Senior Voice Editor
Khris Brown
Assistant Voice Editor
Coya Elliott
Voice Production Coordinator
Peggy Bartlett
3D Engine Enhancements
Stephen Ash
Tools
Richard Fife
Glen Volk
Winston Wolff
Aaron Giles
Installer/Launcher
Darren Johnson
International Programmer
Judith Lucero
DF 3D Engine
Christopher Mioni
Insane Video Compression
Vince Lee
Lead Tester
Theresa "Calamity" O'Connor
Assistant Lead Tester
Diane "CompuWench" Dybalski
International Lead Tester
Erik Ellestad
Testers
Greg "Antonioni" Land
Tim "Clusterwaste" Miller
Jeffrey "Pinecone" Kung
Jo "Capt. Tripps" Ashburn
Scott "Scruffy" Douglas
Christopher John "Kurtz" Snyder
Buddy "Ruff" Hannon
Joe "Keyser" Chiang
Todd "Kid Gloves" Stritter
Al "Big-Guns" Chen
Geoff Jones
Dana Fong
Matthew "PorterSlug-B5C" Azeveda
Randy "Red Eye" Tudor
Trey "Buttercup" Turner
Jesse "Fenris" Moore
Charlie W. Smith
John "Unprintable" Drake
Jason "Fragbunnie" Yunker
Dan Connors
Paul "Scooby" Zabierek
Stuart "StuBOB" Malkin
Senior Compatibility Tech
Chip Hinnenberg
Compatibility Techs
Jim Davison
Lynn Selk
Kevin Von Aspern
Jason Laubourough
Dan Mihoerck
Network Compatibility Specialist
Doyle Gilstrap
Burning Goddess
Wendy "Cupcake" Kaplan
Burning Assistant
Kellie "Twinky" Walker
Product Marketing Manager
Barbara Gleason
International Production Manager
Cindy Leung

Manual by
Jo Ashburn
Doyle Gilstrap
Ryan Kaufman
Llesle Aclaro
Technical Writing by
Lynn Selk
Chip Hinnenberg
Dave Harris
Manual Design by
Mark Shepard
Package Design by
Terri Soo Hoo
Supervisor of Art Department
Karen Purdy
Manager of Product Support
Dan Gossett
Manager of International Business
Lisa Star
Manager of Quality Assurance
Mark Cartwright
Supervisor of Quality Assurance
Dan Connors
Manager of Sound Development
Michael Land
Manager of Voice
Tamlynn Niglio
Tools Manager
Aric Wilmunder
National Sales Manager
Meredith Cahill
Senior Manager, Sales Operations
Jason Horstman
Public Relations Manager
Tom Sarris
Public Relations Associate
Heather Twist
Internet Marketing Specialist
Jason Deadrich
Very Special Thanks to
George Lucas

Cast Voice Credits

MARSHAL JAMES ANDERSON
Jeff Osterhage
"GENTLEMAN" BOB GRAHAM
Richard Moll
MATT "DR. DEATH" JACKSON
John de Lancie
"RATTLESNAKE" DICK FARMER
Glenn Quinn
"SLIM" SAM FULTON
Cam Clarke
"HENRY" GEORGE BOWERS
Jack Angel
"BLOODEYE" TIM Morgan Sheppard
CHIEF TWO FEATHERS
Peter Renaday
"BUCKSHOT" BILL MORGAN
Beau Billingslea
"DYNAMITE" DICK CLIFTON
Rob Daniel
"BLOODY" MARY NASH
Dorothy Blass
"CHUBBY" RUSSELL SIMMS
Michael Gwinne
"SPIT'N" JACK SANCHEZ
Jack Angel
ANNA ANDERSON
Rachel Reenstra
SARAH ANDERSON
Kath Soucie
KARL
Stu Levin
YOUNG JAMES
Kath Soucie
COWBOY 1
Peter Renaday
COWBOY 2
Jack Angel

Voices recorded at Screenmusic Studios, Studio City, CA.
Recording Engineer: Elliot Anders
Production Assistant: Laurie Bean.
Special Voice department thanks to Vikki Spensieri.

DEUTSCHE VERSION

SOFTGOLD COMPUTERSPIELE GMBH

Projektleitung
Oliver Jörg, Thomas Buchhorn

Übersetzung
André Dorfmüller, Bernd "Guybrush" Heuckendorf,
Oliver Jörg, Stephan Kramer, Markus Ludolf,
Jörg Gräfingholt, Thomas Buchhorn

Koordination
Thorsten Neumann

Produktlogistik
Anja Stromer

Lektorat
Annette Janke

Sprachproduktion
Nils Bote

Sprachaufnahmen
G+G Tonstudios, Kaarst

Tonnachbearbeitung
Thomas Buchhorn

Qualitätssicherung
Michael Milan, André Dorfmüller, Stefan Köller

Produktion
Jörgen Schlegel

Gestaltung
Heiko Höpfner, Jörg Jahns

Lithos
DTK Publishing Service

Druck
Lippert Druck & Verlag

© 1997 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Outlaws is a trademark of LucasArts Entertainment Company. The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm, Ltd., used under authorization. SciTech MGL © 1991 - 1997 SciTech Software Incorporated.

Dieses Spiel ist eine Fiktion. Alle Personen und Ereignisse, die in diesem Spiel dargestellt werden, sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden oder toten Personen sowie tatsächlichen Ereignissen ist rein zufällig.

LucasArts Entertainment Company, P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912, U.S.A.

© 1997 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Outlaws is a trademark of LucasArts Entertainment Company.
The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm, Ltd., used under authorization. Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**